

**RIPASSI**

**ORIZZONTI 1**

— PRODOTTI ORIGINALI BY C.T.O.\* —





# Manuale dell'Utente

|                   |                                                                               |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Versione Italiana | C&C EDUCATION srl<br>Viale Gozzadini<br>BOLOGNA                               |
| Distributore      | C.T.O. srl<br>Via Piemonte 7/F<br>40069 ZOLA PREDOSA (Bo)                     |
| Prima Edizione    | Settembre 1990                                                                |
| Prodotto da:      | COKTEL VISION<br>5-7, Rue Jeanne Braconnier<br>92360 Meudon-La-Forêt (France) |

## HOT LINE

È concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo della HOT LINE CTO al n. tel. 051-755600.

## GARANZIA

La C.T.O. srl garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; ne si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento od eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. srl, all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova d'acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell'acquirente ed ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. srl dell'importo di Lit. 10.000 per ogni dischetto o di Lit. 7.000 per ogni cassetta. La restituzione all'acquirente avverrà sempre in porto assegnato. La sostituzione potrà pure essere effettuata presso il rivenditore mediante buste preaffrancate ed indirizzate alla C.T.O. srl.

## È VIETATA LA RIPRODUZIONE

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla COKTEL VISION e alla C.T.O. srl.

La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell'acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della COKTEL VISION e/o della C.T.O. srl, costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate.

Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. srl Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

# ORIZZONTI 1

## INDICE

- 1. Presentazione**
- 2. Organizzazione**
  - 2.1 Vista D'insieme
  - 2.2 Le Tappe
    - 2.2.1 Identificare gli Extra Terrestri
    - 2.2.2 Sgomberare la Corte del Castello
    - 2.2.3 Correggere una Lettera di Super B.B.
    - 2.2.4 Ritrovare i quattro Soci Nascosti nel Castello
    - 2.2.5 Far Visita ai Vicini di Briselalune
    - 2.2.6 Ritrovare i luoghi nella Campagna Circostante
    - 2.2.7 Fare Ordine nella Biblioteca
    - 2.2.8 Consultare i Libri
    - 2.2.9 Preparare la Festa del Grande Giorno
    - 2.2.A Raccogliere i Frutti del Frutteto
    - 2.2.B Rassicurare gli Amici Spaventati
    - 2.2.C Affrontare il Bilancio Finale della Partita
- 3. Il Libretto Pedagogico**
  - 3.1 Obbiettivi
  - 3.2 Contenuto
  - 3.3 Messa in Atto degli Obbiettivi e dei Contenuti
- 4. Caricamento**
- 5. Passare il Test di Protezione**

# **ORIZZONTI 1**

Genitori e insegnanti, queste informazioni sono state redatte per voi. Vi aiuteranno a capire e a utilizzare il programma per poter guidare gli allievi nell'utilizzo di questo programma.

## **1 - PRESENTAZIONE**

ORIZZONTI 1 è rivolto a ragazzi della scuola elementare. Con i programmi contrassegnati da CP hanno acquisito i meccanismi di base (lettura, scrittura, calcolo) che, approfonditi con i programmi CE (come ORIZZONTI 1), potranno diversificarsi ed estendersi.

### **CHE STORIA!**

Il castello de Briselalune: è qui che avrà luogo la riunione al vertice di grandi capi di 4 pianeti. Mil, diplomatico intergalattico, è incaricato dei preparativi nel castello. Al suo fianco, quattro buffi ambasciatori, specializzati ognuno in una materia di studio scolastico, sono venuti da pianeti lontani per aiutarlo. Hanno portato con sè degli strumenti bizzarri per assisterlo.

## **2 - ORGANIZZAZIONE**

### **2.1 VISTA D'INSIEME**

Il ragazzo deve calarsi nei panni di Mil e lanciarsi in questa incredibile avventura. Percorrerà assieme a lui le varie tappe dei preparativi che lo condurranno fino al giorno della riunione.

**Mil dovrà in successione:**

1. Entrare in contatto e identificare i 4 extra-terrestri.
2. Sgomberare la corte del castello.
3. Correggere una lettera di Super B.B.
4. Ritrovare i 4 soci nascosti nel castello.
5. Far visita ai vicini di Briselalune.
6. Reperire diversi luoghi nella campagna circostante.
7. Far ordine nella biblioteca.
8. Consultare dei libri.
9. Preparare la festa del gran giorno.
10. Raccogliere i frutti del frutteto per offrirli ai grandi capi.
11. Rassicurare gli amici spaventati dai gridi degli animali.
12. Affrontare il bilancio finale della partita.

Ognuna di queste tappe è fondata su un'attività prioritaria (matematica, francese, scienze e geografia) o di prontezza (memorizzazione visiva e uditiva, lettura ed interpretazione di un'immagine, analisi, nozione di spazio e di orientamento ...)

## 2.2 LE TAPPE

### 2.2.1 ENTRARE IN CONTATTO E IDENTIFICARE GLI EXTRA-TERRESTRI

*"Organizzare un incontro interplanetario: ecco una missione appassionante e difficile".*

Uno di loro porta un TRADUTTORE INTERGALATTICO che il ragazzo deve selezionare (vale a dire, spostare il cursore fino ad esso, per mezzo dei tasti freccia o del mouse, poi battere ENTER o RETURN sulla tastiera o fare clic con il pulsante sinistro del mouse), per entrare in contatto.

(Quanto precede è riportato nel libro della storia su schermo).

E' il momento delle presentazioni: ogni ambasciatore dichiara la propria identità. Ad ogni frase, il ragazzo deve identificare il personaggio corrispondente selezionandolo. Se la risposta è giusta, sulla bandiera dell'ambasciatore compare la sua specializzazione (FRA: francese; MAT: matematica; GEO: geografia; SCI: scienze). L'ordine delle frasi è casuale.

Sempre in questo gioco sono introdotti i primi codici che verranno utilizzati lungo tutto il corso dell'avventura con:

- i simboli che indicano una risposta esatta e una risposta sbagliata (punto interrogativo, espressione degli ambasciatori o del ragazzo),
- il segnale di fine del gioco che chiede al ragazzo di "girare pagina",
- il telefono che gli permette di uscire dalla partita con la possibilità di memorizzarla.

## 2.2.2 SGOMBERARE LA CORTE DEL CASTELLO

*"Eccoti nel cortile del castello. Che disordini!  
Ed è impossibile rimettere tutto in ordine  
con la sola forza delle braccia muscolose.  
Rifletti: esiste una soluzione".*

Per fortuna, però, i nostri amici hanno portato il SUPERTRASPORTATORE che il ragazzo deve selezionare, per poter cominciare. (Questo è spiegato nel libro della storia).

Il gioco consiste quindi nel rimettere nella stanza corrispondente gli oggetti che si succedono sul SUPERTRASPORTATORE. Per fare questo, il ragazzo deve selezionare la finestra della stanza prescelta, non appena compare un oggetto:

- se la risposta è esatta l'oggetto scompare;
- se la risposta non è esatta l'oggetto rimane sul video ed un testo informa dell'identità della stanza selezionata.

Il ragazzo può così trovare, un poco alla



volta, la posizione di ogni stanza:

**è un ottimo esercizio di memoria.**

Il numero di prove è infinito e le scelte si limitano alle sole finestre e porte aperte. Ad ogni partita vengono scelti 6 mobili a caso che dovranno essere associati a 6 aperture, di cui 4 variabili. Alcuni oggetti possono essere sistemati in più stanze.

Quando ogni cosa è al suo posto, si passa a un altro gioco, sempre dentro la corte. Lo schermo non cambia, quindi non bisogna "girare pagina".

**Questo gioco stimola la logica, la riflessione, ma soprattutto la memoria visiva.**

### **2.2.3 CORREGGERE UNA LETTERA DI SUPER B.B.**

*"Super B.B. ha scritto una lettera a una amica che è restata sul suo pianeta".*

Spetta al ragazzo trovare gli errori d'ortografia e di interpunzione che sono stati infilati in questa lettera in lingua Francese. Il ragazzo deve selezionare gli errori nel testo. Per ogni errore che egli individua deve scrivere la correzione nella casella riservata a questo scopo e confermare con **ENTER**. Gli errori cambiano ad ogni partita.

**Questo gioco mobilita l'attenzione del ragazzo e lo prepara alla rilettura attenta dei propri lavori con la lingua Francese.**

## 2.2.4 RITROVARE I 4 SOCI NASCOSTI NEL CASTELLO

*"Ma dove sono finiti tutti i tuoi strani amici? Senza di loro rischi di fallire nella tua missione".*

Il gioco consiste nell'identificare le ombre che si muovono, per mezzo dei "suoni" che le accompagnano.

All'inizio della partita, al momento della presentazione, ogni ambasciatore si è espresso nella propria lingua. Ora il ragazzo deve ricordarsi ognuno di questi "dialetti" per assegnarlo all'ambasciatore corrispondente.

Per far questo, deve selezionare il nome giusto fra quelli che vengono sottoposti alla sua scelta:

- se la risposta è esatta, il nome sparisce e in un altro punto si anima un'altra sagoma, anch'essa accompagnata da un suono che bisognerà identificare.
- se la risposta è errata, la "voce" viene fatta risentire per un nuovo tentativo che permetta di dare la risposta giusta.

Quando il gioco è finito, compare il segnale che indica di selezionare l'angolo evidenziato dell'immagine, per voltare pagina. Il ragazzo può riascoltare ogni personaggio in qualsiasi momento lo desideri, selezionando semplicemente la icona relativa.

**Questo gioco fa appello, essenzialmente, alla memoria uditiva del ragazzo.**

## 2.2.5 FAR VISITA AI VICINI DI BRISELALUNE

Questo gioco è il primo che si richiama a una delle materie scolastiche rappresentate da un extra-terrestre. Ognuno di essi è indicato in una icona a destra dell'immagine, a disposizione per aiutare il ragazzo. Ma attenzione, per usufruire di questo aiuto il giocatore deve chiamare (selezionare) l'ambasciatore giusto, cioè quello che è specializzato nella materia affrontata dal gioco in corso.

*"Mancano uova e latte per la preparazione del banchetto".*

Il ragazzo può, in qualsiasi momento accedere agli aiuti ed al libro della storia, battendo semplicemente ESC (o il pulsante destro del mouse). Per spostare un'altra volta il veicolo, deve premere una seconda volta il tasto ESC.

**Ma per sapere dove si trovano la casa del vicino in questione, bisogna consultare il libro della storia.** Non rimane altro che mettersi in viaggio.

Arrivati a destinazione, bisognerà portare l'ETMOBILE fin sopra alla croce segnata al suolo:

- se è esatto, l'ETMOBILE sparisce: si passa quindi a un secondo gioco in campagna. Lo schermo rimane lo stesso e non bisognerà quindi girare pagina;
- se è sbagliato, il ragazzo deve tentare un'altra volta, per arrivare a destinazione.

Una volta raggiunta la sesta destinazione, l'ETMOBILE scompare. Si passa allora a un secondo gioco, che ha luogo anch'esso in campagna. Lo schermo rimane lo stesso, quindi non bisogna girare pagina.

Il giocatore può, in qualsiasi momento, sollecitare l'aiuto dell'ambasciatore specializzato in Geografia.

Questo gioco affronta il problema della lettura e dell'interpretazione di una cartina a partire da indicazioni scritte, il cui grado di astrazione è stato elaborato in funzione delle capacità del ragazzo. Inoltre gli permette di familiarizzare con gli spostamenti in uno spazio bidimensionale.

## 2.2.6 RITROVARE I LUOGHI NELLA CAMPAGNA CIRCOSTANTE

*"GEO 07 vorrebbe girovagare in questa campagna, ma non trova la sua ETMOBILE, aiutalo".*

Il gioco consiste nell'identificare, su una cartina, un certo numero di luoghi, localizzandoli per mezzo delle loro coordinate, dopo di che bisogna inserirli nello schermo e infine confermarli con il tasto **ENTER** o **RETURN**:

- se la risposta è esatta, si passa all'identificazione del luogo successivo,
- in caso contrario, il ragazzo ha una seconda possibilità: dopo tre tentativi, si passa al reperimento successivo.

In ogni partita, devono essere localizzati in tutto 5 luoghi scelti a caso.

Quando la tappa è conclusa, compare il segnale che avverte che è ora di girare pagina.

Il ragazzo può sollecitare l'aiuto dell'ambasciatore Maximath, specialista delle Scienze Matematiche.

Questo gioco, dedicato alla Matematica, affronta il problema del reperimento di caselle su un'area a quadranti.

## 2.2.7 FARE ORDINE NELLA BIBLIOTECA

*"Eccoti nella biblioteca dove avrà luogo la grande riunione. Ma che cosa è successo?"*.

Il gioco consiste nel ricostruire delle parole disponendo negli scaffali in alto i libri che si trovano in basso e che recano una lettera. Per fortuna la loro traccia non è ancora scomparsa e c'è sempre il libro della storia che ci aiuterà.

Concretamente, il ragazzo deve "selezionare" un "libro-lettera" in basso (diventa cursore), e metterlo al suo posto in uno scaffale in alto "riselezionandolo":

- se la risposta è esatta, il libro compare nel

punto richiesto e il ragazzo può continuare nella sua opera,

– se è sbagliata, il libro non va al suo posto.

Se, al termine di tre tentativi, non si riesce a trovare la parola, il libro compare nel luogo corretto e il gioco continua.

Quando il gioco si conclude, si sono ottenute le parole **FRASE, VERBO e ORTOGRAFIA**. Si passa così a un secondo gioco, sempre situato in biblioteca.

Lo schermo rimane lo stesso, quindi non bisogna "girare pagina". Il giocatore può sollecitare l'aiuto di ALFA B, specialista di Francese, in qualsiasi momento.

**Questo gioco fa appello essenzialmente all'osservazione e alla riflessione.**

## **2.2.8 CONSULTARE I LIBRI**

*"Sei curioso e tutti questi libri ti attraggono? Ti capisco".*

Questo gioco consiste nell'aprire alcuni libri precisati da un'indicazione.

Il ragazzo deve selezionare uno dei libri in questione: compare allora una domanda che verte su un tema di grammatica (VERBO-FRASE) o di ortografia, a seconda della parola a cui appartiene la lettera del libro.

Il giocatore deve rispondere:

- selezionando le risposte fra quelle proposte;
- digitando le risposte (sulla tastiera) negli spazi previsti.

Per correggere, si può cancellare una risposta spostando il cursore fino alla zona desiderata per mezzo ai tasti freccia e premendo il tasto DEL o CANC:

- se la risposta è esatta, si continua con la consultazione di un altro libro;
- se ci sono errori, questi vengono evidenziati per poter essere corretti. Dopo 3 tentativi, si passa oltre.

Una volta consultati tutti i libri in questione, compare il segnale di "voltare pagina".

Il ragazzo può sollecitare l'aiuto di ALFA B, specialista di Francese, in qualsiasi momento.

Questo gioco è dedicato alla lingua Francese.

## 2.2.9 PREPARARE LA FESTA DEL GRANDE GIORNO

*"Ed ora, per la preparazione del banchetto. Un lavoraccio, sapendo che vi parteciperanno sedici personalità".*

Ad aiutare il ragazzo c'è un ROBOT CHEF che deve essere selezionato, per poter cominciare.

Il gioco consiste nell'eseguire ognuna delle 3 ricette, a partire da certe indicazioni. In tutto

si succedono 26 indicazioni, divise in tre gruppi corrispondenti ai 3 piatti (antipasto, pietanza, dessert).

Ognuna di queste indicazioni richiede un intervento da parte del ragazzo che, a seconda dei casi:

A Scriverà le proprie risposte (numeri) per mezzo dei tasti della tastiera nelle caselle previste.

B Selezionerà la risposta giusta fra una serie di risposte possibili.

C Selezionerà l'ingrediente posto sulla tavola e corrispondente all'indicazione.

Il ragazzo può cancellare la risposta per apportare delle correzioni, spostando il cursore fino alla zona desiderata per mezzo dei tasti freccia e premendo il tasto DEL o CANC.:

- Se la risposta è esatta, si passa all'indicazione successiva.
- Se è sbagliata, il ragazzo ha un'altra possibilità.

Il numero di tentativi varia a seconda delle indicazioni. Quelle del tipo A danno diritto a 3 tentativi, mentre le altre beneficiano di un numero illimitato di tentativi.

Quando la preparazione è terminata, sulla tavola restano solo una bottiglia e un bicchiere. Compare a questo punto il segnale di selezionare l'angolo dell'immagine. Il ragazzo può sollecitare l'aiuto



dell'extraterrestre Maximath, specialista in matematica, in qualsiasi momento.

Questo gioco è dedicato alla matematica.

## 2.2.A RACCOGLIERE I FRUTTI DEL FRUTTETO

*"Speravi di riposarti? Impossibile, i tuoi amici insistono perché tu raccolga loro dei frutti del tuo pianeta".*

Potrai raccoglierti grazie a MECABEC. Non dimenticare di selezionarlo, se vuoi incominciare.

Questo gioco consiste, in un primo tempo, nel raccogliere i frutti o le foglie precisate in un'indicazione, per offrirli agli invitati.

Il ragazzo deve individuare gli alberi corrispondenti del giardino e selezionarli (può aiutarlo il libro della storia). La selezione si conclude quando nel cesto ci sono i frutti richiesti.

Si passa a questo punto alla seconda parte del gioco: **il riconoscimento dei frutti raccolti.**

Per rispondere, il giocatore deve selezionare il nome corrispondente al frutto o alla foglia presentata (anche in questo caso, può essere aiutato dal libro).

- Se la risposta è esatta, viene presentato l'elemento successivo;
- se la risposta è sbagliata, bisogna fare un secondo tentativo.

Se, dopo tre prove, non si è ancora riusciti a trovare la soluzione, quest'ultima compare e si passa a un'altra identificazione.

Quando tutto il contenuto del cestino è stato identificato, si passa a un secondo gioco che ha luogo sempre nel frutteto.

**Non bisogna quindi "girare pagina".**

Il ragazzo può richiedere l'aiuto di SUPER B.B., specialista in Scienze, in qualsiasi momento.

**Questo gioco è dedicato al riconoscimento degli elementi della natura (alberi, frutti, foglie). Fa appello all'osservazione, alla riflessione e alla memoria.**

## **2.2.B RASSICURARE GLI AMICI SPAVENTATI**

*"Che cosa succede? Sono comparse strane creature e i tuoi amici si sono nascosti, spaventati".*

Il gioco consiste nell'identificare il grido di 4 animali, che lacereranno il silenzio uno dopo l'altro.

Ad ogni grido il ragazzo deve associare la specie dell'animale che selezionerà fra una serie che gli viene proposta:

- se la risposta è esatta, l'animale si anima nel frutteto e viene lanciato un secondo grido;
- se è sbagliata, lo stesso grido viene ripetuto fino a che il ragazzo non trova la specie corrispondente e non la seleziona.

Una volta che tutti i gridi sono stati identificati, i nostri amici si sentono tranquilli. Compare quindi il segnale di "girare pagina".

Il ragazzo può sollecitare l'aiuto di SUPER B.B., che adora gli animali, in qualsiasi momento.

*Sul PC, nel caso non possediate una scheda audio intersound, al ragazzo viene proposta un'altra attività: deve selezionare gli 8 animali che compaiono sullo schermo, per ottenere delle informazioni su di essi.*

Questo gioco verte essenzialmente sulla memoria uditiva.

## **2.2.C AFFRONTARE IL BILANCIO FINALE DELLA PARTITA: VALUTAZIONE**

*La tua missione é compiuta".*

Il giocatore qui ha due possibilità:

- uscire dal gioco selezionando l'angolino dell'immagine;
- interrogare i personaggi a proposito del suo lavoro nel castello, "selezionandoli".

Ogni ambasciatore esprime un commento in merito ai risultati del ragazzo nella materia di sua competenza. Due icone supplementari di individui rappresentano la memoria visiva e uditiva. Inoltre, ogni valutazione è simboleggiata dalla presenza di 1, 2 o 3 stelle sulla bandiera, a seconda del livello

conseguito nei vari campi.

Migliore è il risultato conseguito, più numerose sono le stelle. Un totale di 18 indica una partita molto buona.

Quando un personaggio non può esprimere un giudizio perché il ragazzo non ha terminato il gioco (o i giochi) che lo riguardavano, compare un testo esplicativo.

Per uscire, selezionare l'angolino dell'immagine.

### **3 - IL LIBRETTO PEDAGOGICO**

#### **3.1 OBIETTIVI**

Gli obiettivi a cui mira ORIZZONTI 1 sono quelli che il ragazzo deve raggiungere nel primo anno del ciclo delle elementari, con:

- l'introduzione, il consolidamento e l'approfondimento delle conoscenze sviluppate durante il ciclo preparatorio (lettura, scrittura, calcolo...);
- il perseguimento delle finalità educative delle attività di stimolo, la cui grandissima importanza è indubbia.

#### **3.2 CONTENUTO**

##### **FRANCESE**

Lettura e comprensione di testi; con esplorazione del "saper leggere", con:

- risposte a domande a proposito di un testo;
- raccolta di informazioni mirate;
- comprensione dell'identità e del ruolo dei personaggi di una storia e servirsene a ragion veduta.

Padronanza delle pratiche grammaticali di base con:

- l'interpunzione;
- la struttura della frase;
- la frase affermativa, negativa e interrogativa;
- le parole invariabili;
- i pronomi;
- la coniugazione.

Ampliamento del vocabolario acquisito con i programmi della serie CP.

Approfondimento delle competenze nel campo dell'ortografia con:

- le diverse grafie di uno stesso fonema;
- gli accordi dei verbi;
- il femminile e il plurale delle parole.

## MATEMATICA

In ORIZZONTI 1 (della serie CE), il ragazzo affronta la matematica sotto forma di *situazioni - problemi* che deve trattare.

Imperniate su una realtà concreta, queste situazioni mirano a sviluppare in lui l'attitudine alla ricerca.

I temi trattati sono di varia natura (conoscenza dei numeri, confronto, padronanza di problemi semplici riguardanti l'ora, il denaro...).

Una speciale attenzione è dedicata ai numeri ed al calcolo, con:

- la risoluzione dei problemi concernenti addizione, sottrazione o moltiplicazione;
- risoluzione di problemi che richiedono l'applicazione di diverse tecniche operative;
- la trasformazione di una situazione che riguarda una semplice divisione, per mezzo di centri tecnici operatori.

## ATTIVITA' DI SOLLECITAZIONE DELL'ATTENZIONE

A dominante scientifica:

- riconoscimento di alberi, frutti e foglie;
- riconoscimento dei gridi degli animali.

A dominante geografica:

- utilizzazione di documenti geografici (cartine) con riconoscimento e osservazione degli elementi dei paesaggi.

### **3.3 MESSA IN ATTO DEGLI OBIETTIVI E DEI CONTENUTI**

Obbiettivi pedagogici e contenuti sono interpretati in giochi vari, la cui forma molto ludica risponde perfettamente ai bisogni del ragazzo.

## 4 - CARICAMENTO

### **Commodore AMIGA**

Inserite il vostro dischetto.

Accendete il vostro Commodore Amiga.

Il programma si carica automaticamente.

### **PC Ms/Dos Compatibili**

Accendete il vostro PC ed inserite il dischetto.

Digitate **LOADER** poi confermate premendo il tasto **ENTER** o **RETURN**. Appare un menù, fate la vostra scelta, poi vi saranno proposti due menù:

per il tipo di mouse;

per la selezione del suono:

attenzione, la scelta "**suono con intersound MDO**" è consentita soltanto se possedete questa interfaccia.

### **ATTENZIONE:**

gli utilizzatori di intersound MDO con la scheda VGA, dovranno obbligatoriamente possedere una memoria estesa AT.

## 5 - PASSARE IL TEST DI PROTEZIONE

Il test ha luogo a video dove compare un CODICE (composto da una lettera e un numero a tre cifre).

**Esempio** C 127. (C = n° della colonna, 127 = n° della riga).

Prendete la griglia dei colori e trovate il colore della casella indicata dalle sue coordinate.

**Esempio:** verde.

Se utilizzate il mouse: posizionate il cursore sulla parola che rappresenta il colore di detta casella, in questo caso la parola "verde", e fate clic.

Se utilizzate la tastiera: spostate il cursore con i tasti freccia sulla parola "verde", poi battete **ENTER** per confermare.



# **PROGRAMMI EDUCATIVI**

## **L'INGLESE**

### **"PRIMI PASSI"**

#### **NOZIONI DI GRAMMATICA    Intersound+cassetta**

Thomas trascorre le vacanze di Natale dallo zio Arthur, un distratto e strano zoologo che vive in un castello con ogni specie di animali. Pretesto divertente, questo per far sì che i bambini prendano confidenza con la lingua inglese.

4 episodi progressivi danno al bambino la possibilità di scoprire il castello e i suoi abitanti.

#### **OBIETTIVI PEDAGOGICI:**

- una maniera intelligente di imparare l'inglese per mezzo di una storia un po' pazza e divertente
- uso intensivo ma progressivo di suoni digitalizzati che permettono al bambino di familiarizzare con i suoni della lingua e prendere parte ad una attività di differenziazione orale
- una grande varietà di attività concentrata sulle funzioni di comunicazione praticate a scuola
- scrittura in inglese espressa attraverso didascalie, piccole raffigurazioni, animazione

#### **VANTAGGI:**

- al programma è allegata una cassetta audio che contiene le registrazioni di sette brevi testi, dialoghi o canzoni, separate da un annuncio in italiano;
- numerosi esercizi sullo stesso tema permettono al bambino di assimilare il vocabolario proposto;
- suoni digitalizzati anche su PC con Intersound

# L'INGLESE

## " VISITANDO HYDE PARK "

Esercizi per principianti

Intersound+cassetta

Vi siete persi nella grande Londra e non conoscete una parola o quasi di inglese.

Come fare a farvi capire dal piccolo Kelly che non chiede altro che di aiutarvi?

Poco a poco, imparerete ad esprimervi, a formulare delle espressioni e delle frasi molto semplici.

Ad ogni modo, non ne potete fare a meno, poichè dovete spostarvi, chiedere informazioni, prendere i mezzi di trasporto necessari per il ritorno...

Creata sulla base delle funzioni del linguaggio, questo programma permette di integrare le conoscenze necessarie all'acquisizione progressiva dell'inglese.

Si tratta di un programma interattivo che vi invita alla scoperta della città e della lingua sul tema di un'avventura a Londra.

Con l'aiuto di un'audiocassetta e di una grafica molto curata, Visitando Hyde Park, vi mette in grado di scoprire e di praticare l'inglese.

# L'INGLESE

## " ALICE E IL PAESE DELL'INGLESE "

**Esercizi di difficoltà media      Intersound+cassetta**

Una nuova edizione di Alice e il Paese dell'Inglese, interamente rivisitata, resa piacevole da numerose attività e da una eccellente grafica animata.

Seguendo Alice nel Paese dell'Inglese, scoprirete le peripezie della sua avventura, sia per immagini, sia grazie alle parole lette nel libro di lettura o ascoltate sulla audiocassetta allegata. Il Paese dell'Inglese cela più di una sorpresa per progredire nel vostro inglese: descrizioni, comprensione linguistica e fonetica, sono oggetto di attività varie organizzate dai suoi abitanti.

Lo strumento informatico offre tutte le possibilità di interazione; il computer analizza e valuta le vostre risposte e vi guida passo passo.

# L'INGLESE

## "ENIGMA A OXFORD"

Esercizi avanzati      intersound+cassetta

Una nuova edizione di "Enigma a Oxford" che vi offre delle splendide viste della celebre città universitaria. Nel corso della vostra prima visita scoprirete uno strano romanzo, il cui intrigo – e forse si tratta di un intrigo vero – si svolge in questi luoghi.

L'enigma serve come pretesto al perfezionamento della lingua inglese. Saranno necessari tutta la vostra abilità, il vostro sapere e la vostra competenza, per convincere i vostri interlocutori a confidarvi i loro ricordi...

Numerosi sono i temi affrontati per migliorare il vostro inglese: comprensione scritta e orale, linguistica, fonetica; ma molteplici sono anche i dati storici, culturali e letterali che vi vengono dati sull'Inghilterra e Oxford.

La audio-cassetta allegata, la possibilità di stampare i testi, una grafica eccezionale, il dizionario, le spiegazioni e gli esercizi grammaticali fanno di "Enigma a Oxford" un programma didattico avvincente e completo.

# LA MATEMATICA

## " IL DROMEDARIO JO' "

**Scuola media**

**Libro di esercizi 3**

Jò il dromedario aveva il bernoccolo della matematica; una passione così grande che il bernoccolo si trasformò in gobba. Ma in una notte sfortunata perse la gobba e con essa tutto il sapere matematico che vi era contenuto.

Mancanza di esercizio, forse...Fatto sta che Jò è espulso immediatamente dal " Club dei Grandi Gobbi ".

Raccogliete con lui la sfida lanciata da Greenpeace, la balena bernoccoluta dell'Oceano della Geometria, Kid-Cat il gatto gibboso della Contrada Numerica e Sylvester lo sgobbone pazzo della Città dei Dati...

Si tratta di uno strumento didattico riccamente illustrato che approfondisce i punti chiave del programma permettendo di utilizzare, in maniera concreta, lo strumento della matematica. Le sue carte vincenti: libero percorso attraverso i temi, guida progressiva verso le soluzioni, calcolatrice e blocco appunti ( sulle versioni PC, Amiga ), ricorso, possibile in qualsiasi istante, alla teoria, autovalutazione del livello...

Gli argomenti trattati nel libro di esercizi 3 sono i seguenti: equazioni di rette, teoremi di Pitagora, frazioni, identità notevoli, soluzione di equazioni, proporzioni, logaritmi.

### **Disponibili:**

- IL BOSS 1 esercizi per la scuola superiore
- IL BOSS 2 esercizi per la scuola superiore

# LA MATEMATICA

## IL DROMEDARIO JO''

**Scuola media**

**Libro di esercizi 4**

Jò il dromedario aveva il bernoccolo della matematica; una passione così grande che il bernoccolo si trasformò in gobba. Ma in una notte sfortunata perse la gobba e con essa tutto il sapere matematico che vi era contenuto.

Mancanza di esercizio, forse...Fatto sta che Jò è espulso immediatamente dal " Club dei Grandi Gobbi ".

Raccogliete con lui la sfida lanciata da Greenpeace, la balena bernoccoluta dell'Oceano della Geometria, Kid-Cat il gatto gibboso della Contrada Numerica e Sylvester lo sgobbone pazzo della Città dei Dati...

Si tratta di uno strumento didattico riccamente illustrato che approfondisce i punti chiave del programma permettendo di utilizzare, in maniera concreta, lo strumento della matematica. Le sue carte vincenti: libero percorso attraverso i temi, guida progressiva verso le soluzioni, calcolatrice e blocco appunti ( sulle versioni PC, Amiga ), ricorso, possibile in qualsiasi istante, alla teoria, autovalutazione del livello...

Gli argomenti trattati nel libro di esercizi 4 sono i seguenti: teoremi di Chasles, Talete e Pitagora, frazioni, identità notevoli, equazioni.

**Disponibili:**

- IL BOSS 1     esercizi per la scuola superiore
- IL BOSS 2     esercizi per la scuola superiore



# LA MATEMATICA

## " IL DROMEDARIO JO' "

Scuola media

Libro di esercizi 5

Jò il dromedario aveva il bernoccolo della matematica; una passione così grande che il bernoccolo si trasformò in gobba. Ma in una notte sfortunata perse la gobba e con essa tutto il sapere matematico che vi era contenuto.

Mancanza di esercizio, forse...Fatto sta che Jò è espulso immediatamente dal " Club dei Grandi Gobbi ".

Raccogliete con lui la sfida lanciata da Greenpeace, la balena bernoccoluta dell'Oceano della Geometria, Kid-Cat il gatto gibboso della Contrada Numerica e Sylvester lo sgobbone pazzo della Città dei Dati...

Si tratta di uno strumento didattico riccamente illustrato che approfondisce i punti chiave del programma permettendo di utilizzare, in maniera concreta, lo strumento della matematica. Le sue carte vincenti: libero percorso attraverso i temi, guida progressiva verso le soluzioni, calcolatrice e blocco appunti ( sulle versioni PC, Amiga ), ricorso, possibile in qualsiasi istante, alla teoria, autovalutazione del livello...

Gli argomenti trattati nel libro di esercizi 5 sono i seguenti: figure piane e cubiche, simmetrie, calcoli decimali e relativi, funzioni, tabelle e grafici, aree e volumi.

Disponibili:

- IL BOSS 1      esercizi per la scuola superiore
- IL BOSS 2      esercizi per la scuola superiore

# LA MATEMATICA

## "PAPERON DE' PAPERONI E LA RICERCA DEL TESORO"

### Esercizi per la scuola media

PAPERON DE' PAPERONI si lancia in una delle sue folli spedizioni alla ricerca di un tesoro nascosto.

Esplora una ventina di isole di un arcipelago del Pacifico cercando, ovviamente, di non spendere soldi, anzi, di guadagnare!

Sarà questa una buona occasione, per bambini, di perfezionare le loro conoscenze di matematica ed economia.

Nel corso di questa avventura esotica avranno occasione di:

- vendere o comprare derrate da un'isola all'altra nel momento migliore, per mezzo di monete o banconote;
- apprendere i primi rudimenti di "gestione di un bilancio", vale a dire, contrattare il prezzo migliore, valutare ciò che hanno perso o guadagnato e verificare anche lo stato del loro conto.

**Attenzione!** Le isole sono di vario tipo: disabitate, di villeggiatura, popolate da pescatori o da agricoltori...

Le emozioni sono garantite e la fortuna è a portata di mano: un gioco di avventura e di enigmi che aiuterà i concorrenti ad arrivare fino al tesoro.



# PROGRAMMA DI LOGICA

## " I TRE PICCOLI PORCELLINI SI DIVERTONO "

Esercizi per la scuola elementare

Intersound+cassetta

C'era una volta un piccolo paese.

Lì, in una stradina costeggiata da colline, vivevano 3 piccoli porcellini, Timmi, Tommi e Gimmi.

Erano fratelli, tutti e tre belli rosei, grassottelli e paffuti, ma qui terminano le loro somiglianze..."

Da questa storia, così ben tradotta in immagini da Walt Disney, abbiamo tratto l'idea per un programma destinato particolarmente a bambini da 4 a 6 anni di età.

Una decina di attività, di difficoltà progressiva, aiuteranno il bambino a sviluppare senso d'osservazione, memoria e riflessi:

- localizzazione nell'immagine
- identificazione di profili a ombre cinesi
- ricostruzione di puzzle
- memorizzazione di coppie di immagini
- labirinti animati

Messaggi chiaramente illustrati, la visualizzazione dei suoi progressi nel gioco, la possibilità di abbandonare un'attività in qualsiasi istante, permettono al bambino di utilizzare questo programma in maniera completamente autonoma.

" Chi ha paura del Lupo Cattivo? Forse voi, noi no..."

# ORIZZONTI

Esercizi per la scuola elementare

## " LA PASSIONE DI APPRENDERE, IL PIACERE DI RIUSCIRE "

Questo software raggruppa i vari argomenti del programma scolastico elementare migliorando le conoscenze del bambino. L'eroe, un bambino, è un diplomatico "intergalattico" incaricato di organizzare un incontro fra i capi dei vari pianeti, nel castello di Briselalune.

Vi sono 4 ambasciatori di 3 pianeti immaginari.

Ognuno di loro è specializzato in un particolare argomento: francese, matematica, geografia, scienze e può aiutare il bambino a risolvere, in caso di bisogno, le difficoltà che incontra nel corso della sua missione.

- **FRANCESE:** studio del testo, memorizzazione visiva, sillabazione ( punteggiatura, suoni, frasi negative ed interrogative, accordo soggetto-verbo, plurali, ausiliari...), grammatica ( verbi e proposizioni )
- **MATEMATICA:** localizzazione su quadranti e varie operazioni
- **GEOGRAFIA:** nozioni di pianta, lettura di cartine, localizzazione e orientamento
- **SCIENZE:** individuazione di alberi, frutti, foglie e animali
- **GRAMMATICA:** memorizzazione visiva e uditiva, conoscenza di simboli

## **CARATTERISTICHE:**

- il bambino si identifica con l'eroe
- il piano d'azione, per mezzo del gioco, analizza tutto il programma della classe interessata ( alla realizzazione di questo programma hanno preso parte degli insegnanti )
- circa dieci fasi, con diversi esercizi di difficoltà progressiva, permettono al bambino di valutare il proprio livello
- un uso molto semplice del programma contribuisce all'autonomia del bambino che può giocare da solo.  
acquisto, leggi dell'offerta e della domanda, saturazione del mercato...
- addestramento a risolvere piccoli problemi logici e matematici.

## **Disponibili:**

- ORIZZONTI 1
- ORIZZONTI 2

## GLI ALTRI PROGRAMMI DELLA COLLANA

- A) ORIZZONTI (Serie CP) in Preparazione.  
Ripasso per la Scuola Media Inferiore.
- B) ORIZZONTI 1 (Serie CE).  
Ripasso per la Scuola Elementare.
- C) ORIZZONTI 2 (Serie CE).  
Ripasso per la Scuola Elementare.
- D) ORIZZONTI CM1 (Serie CM).  
Ripasso per la Scuola Media Inferiore.
- E) ORIZZONTI CM2 (Serie CM).  
Ripasso per la Scuola Media Inferiore.
- F) INGLESE - PRIMI PASSI IN INGLESE nozioni di grammatica.
- G) INGLESE - VISITANDO HYDE PARK esercizi per principianti.
- H) INGLESE - ALICE E IL PAESE DELL'INGLESE esercizi difficoltà media.
- I) INGLESE - ENIGMA A OXFORD esercizi avanzati.
- L) MATEMATICA - IL DROMEDARIO JO'3.  
Esercizi per la Scuola Media Inferiore.
- M) MATEMATICA - IL DROMEDARIO JO'4.  
Esercizi per la Scuola Media Inferiore.
- N) MATEMATICA - IL DROMEDARIO JO'5.  
Esercizi per la Scuola Media Inferiore.
- O) MATEMATICA - IL DROMEDARIO JO'6.  
Esercizi per la Scuola Media Inferiore.
- P) MATEMATICA - IL DROMEDARIO JO'7.  
Esercizi per la Scuola Media Inferiore.
- Q) MATEMATICA - IL BOSS esercizi 1.  
Esercizi per la Scuola Media Superiore
- R) MATEMATICA - IL BOSS esercizi 2.  
Esercizi per la Scuola Media Superiore
- S) MATEMATICA - Paperon de Paperoni.  
Esercizi per la Scuola Media Inferiore.
- T) LOGICA - I Tre Piccoli Porcellini.  
Esercizi per la Scuola Elementare.
- U) SCIENZE - Le Tre Giovani Marmotte Qui, Quo, Qua.  
Esercizi per la Scuola Elementare.



**\*C.T.O.**

1990 © Coktel Vision ® Cedic/Nathan © C & C Education srl - Tutti i diritti sono riservati.  
Prodotto confezionato per C & C Education srl - Viale Gozzadini, 21 - Bologna  
da C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/17 - Zola Predosa (BO)